

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-24573

(P2003-24573A)

(43)公開日 平成15年1月28日 (2003.1.28)

(51)Int.Cl.
A 63 F 7/02識別記号
3 2 0F I
A 63 F 7/02データコード(参考)
3 2 0 2 C 0 8 8

審査請求有 請求項の数4 O.L (全9頁)

(21)出願番号	特願2001-218515(P2001-218515)	(71)出願人	000154679 株式会社平和 群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8
(22)出願日	平成13年7月18日 (2001.7.18)	(72)発明者	島越 宏幸 群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
		(74)代理人	100079049 弁理士 中島 淳 (外3名) Fターム(参考) 2C088 AA17 AA34 AA42 BA09 BC07 BC10 BC15 BC25 EA10 EB12 EB28 EB58

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 特別回胴柄の変動開始から前記特別回胴柄の変動が停止するまでの間などに、効果音により大当たりの期待度を報知する遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】 遊技球が所定の始動口に入賞した場合に行われる抽選の結果に基づいて、選択手段が大当たりの発生する期待度を選択する。また、記憶手段が、遊技者が期待度100%として認識している所定の完成された基準音源と、前記基準音源での完成度合が前記期待度に対応する複数の未完成音源と、を記憶する。前記選択手段によって選択された期待度に基づいて、昔音報知制御手段が前記記憶手段に記憶された音源を読み出して音声報知手段を制御して出力する。前記音声報知手段が、前記期待度を音声により前記遊技者に報知する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定の始動口に入賞することで抽選され、それぞれ複数の図柄で構成された複数列の図柄群を、表示画面内に表示することで前記抽選の結果を報知し、前記抽選の結果に基づいて遊技者に有利な遊技状態である大当たりとなり得る遊技機であって、前記抽選の結果に基づいて、前記大当たりが発生する期待度を選択する選択手段と、

遊技者が前記期待度100.0%として認識している所定の完成された基準音源と、前記基準音源での完成度合が前記期待度に応する複数の未完成音源と、を記憶する記憶手段と、前記期待度を前記遊技者に音声により報知する音声報知手段と、前記選択手段によって選択された期待度に基づいて、前記記憶手段に記憶された音源を読み出して前記音声報知手段を制御して出力する音声報知制御手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【請求項2】 前記期待度の報知開始時は、前記特別図柄の変動開始時以降であることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】 前記期待度の報知開始時は、前記特別図柄の変動中ににおいて、前記大当たりの発生を誘導するための動作であるリーチが発生した時以降であることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項4】 前記期待度の報知は、前記期待度の種類に応じた音階を用いた音声で実行されることを特徴とする請求項1乃至請求項3の何れか1項記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、所定の始動口に入賞することで抽選され、それぞれ複数の図柄で構成された複数列の図柄群を、表示画面内に表示することで前記抽選の結果を報知し、前記抽選の結果に基づいて遊技者に有利な遊技状態である大当たりとなり得る遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来、遊技機としてのパチンコ機の遊技盤上には、パチンコ球が入賞する入賞口や風車、釘の他に、数字やキャラクタでデザインされた、例えば15個の特別図柄を3列（左列、中列、右列）に配置させ、各列毎に15個の特別図柄を順次変動させながら表示する特別図柄表示装置を備えている。

【0003】 この特別図柄表示装置は、同じく遊技盤上に設けられた始動口（特別図柄始動入賞口）にパチンコ球が入賞したとき（厳密に言うと、始動口に入賞したパチンコ球をセンサにより検出したとき）に高速での変動が開始され（始動）、所定時間経過後各列毎に停止し、各列毎に特別図柄が特定（表示）される。

【0004】 ここで、各列の図柄が予め定められた所定

の関係となった場合（例えば、数字の7が揃った場合等）、遊技盤に設けられた、通常の入賞口に比較して大きな入賞口を開放し、遊技者にとって有利な処理がなされる（大当たり）。

【0005】 このようなパチンコ機には、特別図柄の変動が開始した時、あるいは前記特別図柄の変動中において前記3列の特別図柄のうち2列の特別図柄が揃い、大当たり発生を誘導するための動作であるリーチが発生した時、から前記大当たりが発生する期待度を報知するもののが存在している。

【0006】 上述のような大当たりが発生する期待度を報知する技術として、特開平5-329263号公報に記載の技術（以下、先行技術1といふ）では、パチンコ球が特別図柄始動入賞口に入賞した時、あるいは特別図柄の変動中に、特賞（大当たり）となる割合が前記特別図柄の変動を表示する表示器に付設された確率表示器に表示され、遊技者に大当たり発生の期待値（視覚的に報知する期待度）を報知している。

【0007】 また、特開2000-135315号公報に記載の技術（以下、先行技術2といふ）では、特定入賞口（特別入賞口）への入賞に伴う音によって遊技進行に関する予告報知するか否かを決定し、前記決定に基づいて所定の音を発生し、大当たりが発生する期待度を報知している。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、先行技術1では、遊技者が前記期待度を把握するためには、前記遊技者が確率表示器を注視しなければならなくなる。このため、遊技盤に設けられている入賞口等に前記遊技

30 手の意識が向いている場合、前記遊技者は前記確率表示器に表示されている前記期待度の把握ができない場合がある。

【0009】 また、先行技術2では、遊技球が特別図柄始動入賞口に入賞した時点で、特定入賞口への入賞に伴う音によって、大当たりが発生する期待度をある程度予測できてしまう。このため、前記予測がされた後の特別図柄の演出効果が、前記期待度を報知する機能を有さないパチンコ機での遊技に比べて薄れてしまう場合がある。

【0010】 本発明は上述の問題点に鑑みてなされたものであり、特別図柄の変動開始から前記特別図柄の変動が停止するまでの間などに、効果音により大当たりの期待度を報知する遊技機を提供することを目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】 請求項1に記載の発明は、所定の始動口に入賞することで抽選され、それぞれ複数の図柄で構成された複数列の図柄群を、表示画面内に表示することで前記抽選の結果を報知し、前記抽選の結果に基づいて遊技者に有利な遊技状態である大当たりとなり得る遊技機であって、前記抽選の結果に基づいて、前記大当たりが発生する期待度を選択手段と、遊

50 前記大当たりが発生する期待度を選択する選択手段と、遊

技者が前記期待度100%として認識している所定の完成された基準音源と、前記基準音源での完成度合が前記期待度に応じる複数の未完成音源と、を記憶する記憶手段と、前記期待度を前記遊技者に音声により報知する音声報知手段と、前記選択手段によって選択された期待度に基づいて、前記記憶手段に記憶された音源を読み出して前記音声報知手段を制御して出力する音声報知制御手段と、を有することを特徴としている。

【0012】請求項1に記載の発明によれば、遊戯球が所定の始動口に入賞した場合に行われる抽選の結果に基づいて、選択手段が大当たりの発生する期待度を選択する。また、記憶手段が、遊技者が期待度100%として認識している所定の完成された基準音源と、前記基準音源での完成度合が前記期待度に応じる複数の未完成音源と、を記憶する。前記選択手段によって選択された期待度に基づいて、音声報知手段が前記記憶手段に記憶された音源を読み出して音声報知手段を制御して出力する。

【0013】ここで、音声とは、人の声、音楽、太鼓音やピアノ音などの単発音、台詞やBGMなどの効果音等の総称をいう。

【0014】前記音声報知手段が、前記期待度を音声により前記遊技者に報知する。これにより、大当たりが発生する期待度が音声により遊技者に報知されることで、遊技者は、射出された遊戯球の入賞口等に意識が向いている場合であっても前記期待度を把握することができる。

【0015】請求項2に記載の発明は、前記請求項1に記載の発明において、前記期待度の報知開始時は、前記特別回柄の変動開始時以降であることを特徴としている。

【0016】請求項2に記載の発明によれば、大当たりが発生する期待度が、特別回柄の変動開始時に報知開始されることで、所定の始動口に遊戯球が入賞した時から前記期待度を認識することができ、遊技進行に対する期待感が従来の遊戯機で遊技を行っている場合よりも増大することを特徴としている。

【0017】請求項3に記載の発明は、前記請求項1に記載の発明において、前記期待度の報知開始時は、前記特別回柄の変動中において、前記大当たりの発生を誘導するための動作であるリーチが発生した時以降であることを特徴としている。

【0018】請求項3に記載の発明によれば、大当たりが発生する期待度が、リーチの発生時に報知開始されることで、前記リーチの発生時から前記期待度を認識することができ、遊技進行に対する期待感が従来の遊戯機で遊技を行っている場合よりも増大する。

【0019】請求項4に記載の発明は、前記請求項1乃至前記請求項3の何れか1項に記載の発明において、前記期待度の報知は、前記期待度の種類に応じた音階を用いた音声で実行されることを特徴としている。

【0020】請求項4に記載の発明によれば、期待度の報知が、期待度の種類に応じた音階を用いた音声で実行される。これにより、遊技者は前記期待度の種類の識別が容易となり、遊技進行に対する期待感が従来の遊戯機で遊技を行っている場合よりも増大する。

【0021】

【発明の実施の形態】(第1の実施の形態)以下、図面を参照して本発明の第1の実施の形態を詳細に説明する。

10 【0022】図1には、本実施の形態に係るバチンコ機110の遊戯盤111が示されている。この遊戯盤111における円弧状のレール112で囲まれた領域が遊技領域であるゲージ部114とされている。ゲージ部114には、全面に渡って複数の釘が打ち込まれ、レール112を通して打ち出されたバチンコ球がこの釘116に当たって跳ねたり、釘116によって形成される案内路に案内されながら、落下していくようになっている。また、この釘116のほか、ゲージ部114に向かって左右対称の位置には、風車118が取り付けられており、バチンコ球を予期しない方向へ軌道をさせるようになっている。

【0023】さらに、ゲージ部114には複数の位置に入賞口120が設けられ、この入賞口120にバチンコ球が入ることにより、所定数のバチンコ球が遊技者に払い出されるようになっている。

【0024】このようなゲージ部114は、ほぼ左右対称とされており、この中央部には特別回柄変動装置122が配置され、その表示部124が露出されている。この表示部124の下方には特別回柄変動装置122を30 始動するための第1の始動口としての特別回柄始動入賞口126が設けられている。

【0025】特別回柄始動入賞口126のさらに下方には、大入賞口128が配置され、前記特別回柄変動装置122での所謂当たりの表示状態で所定時間開放され、大量のバチンコ球を入賞させることができる構成となっている。

【0026】なお、特別回柄始動入賞口126に入賞したバチンコ球は、最大4球分保留され、特別回柄変動装置122による抽選結果の案内が終了した時点で、保留された分が消化されるようになっている。この保留球の数は、ゲージ部114の一部に設けられた4個の特別回柄保留ランプ(図示省略)の点灯/消灯状態によって報知している(点灯が保留)。

【0027】また、ゲージ部114には、第2の始動口としての普通回柄始動領域130と、0~9までの一位の数字を表示可能な普通回柄表示部132が設けられており、普通回柄始動領域130にバチンコ球が入賞すると、普通回柄表示部132の表示が変動し、所定の当たり数字になると、前記特別回柄始動入賞口126に設けられた可動部としての電動チューリップ134が所定

時間開放するようになっている。この電動チューリップ1340の放により、特別図柄始動入賞口126への入賞の確率が物理的に高まることになる。なお、この普通図柄始動領域130に入賞したバチンコ球は、最大4球分保留され、電動チューリップ134の一連の動作が終了した時点で、保留された分が消化されるようになっている。

【0028】上記ゲージ部114の下部にはバネル140が設けられており、このバネル140の前面側にはバチンコ球を発射するためのハンドル136と、バチンコ球を受ける受け皿138とが設けられている。ハンドル136は、前記バネル140の内部から突出され回転軸に取付けられており、この回転軸を中心回転可能とされている。すなわち、遊技者がこのハンドル136を把持して回転することで、図示しない発射装置を稼動すると共に、前記ハンドル136の回転角度に基づいて発射強度が設定されるようになっている。なお、この回転には、付勢力が付与されており、遊技者が手を離すと自動的にもとの回転位置に戻る構造となっている。

【0029】図2には、バチンコ機110を制御するための制御系の概略が示されている。制御系は、主制御基板150を中心として、払出制御基板152、音声制御基板154、ランプ制御基板156、発射制御基板158、表示制御基板160等、機能毎に分類されている（なお、以下これらを総称する場合副制御基板151という）。

【0030】主制御基板150には、遊技に関する基本的なプログラムが記憶されており、この主制御基板150からの命令信号（コマンド）に基づいて、その他の副制御基板151が独自に実行する。

【0031】なお、主制御基板150及び副制御基板151にはそれぞれ、複数のコマンド体系のコマンドテーブルから構成されるコマンドテーブル群が備えられており、主制御基板150から副制御基板151へ送信されるコマンドが同一のコマンドテーブルを用いて処理される。

【0032】また、前記主制御基板150及び副制御基板151の制御プログラムには、前記コマンドテーブルを切り換えるためソフウェアによるコマンドテーブル選択ボイントが含まれている。

【0033】払出制御基板152は、バチンコ球の払い戻し数を制御するものであり、音声制御基板154は、バチンコ機110に設けられたスピーカ162からの効果音等の出力を制御する。また、ランプ制御基板156は、バチンコ機110に取り付けられた電飾部材（遊技盤状態表示灯）164、及び図示しない特別図柄保留ランプ及び普通図柄保留ランプ等の点灯・消灯を制御する。

【0034】ハンドル136を操作すると、ハンドル操作をしている信号が前記主制御基板150を介して発射

制御基板158に伝えられ、前記発射制御基板158は、遊技者によるバチンコ球の発射を制御する。

【0035】表示制御基板160は、前記表示部124が表示ドライバ166を介して接続されており、主制御基板150からの命令信号に基づいて、所定の演出効果をもたらす表示を実行する。また、表示制御基板160は、普通図柄表示部132も制御する。

【0036】前記主制御基板150には、特別図柄始動入賞口126に設けられた特別図柄入賞センサ168及び普通図柄始動領域130に設けられた普通図柄入賞センサ170、並びに各入賞口120に設けられた入賞センサ172が接続されている。また、この主制御基板150には、電動チューリップ134を閉鎖させるためのソレノイド174が接続されている。

【0037】また、主制御基板150では、特別図柄や普通図柄の抽選がなされ、この抽選結果に基づく表示部124での表示内容を選択し、表示制御部160へ命令信号を出力する。すなわち、表示制御部160には、複数の命令信号に基づく異なる表示内容のデータが予め記憶されており、命令信号に基づいてデータが選択されて、起動するようになっている。また、主制御基板150及び副制御基板151は、信号線202により管理制御基板200に接続されている。この管理制御基板200は、信号線208を介して、管理制御基板200で処理した様々なデータをホールコンピュータ206へ出力する。これにより、店側で各バチンコ機110の状況を把握することができる。

【0038】図3には、大当りの発生する期待度の報知に関する制御系のブロック図が示されている。

【0039】上記の主制御基板150は、大当りが発生する複数種類の期待度の中から1種類の期待度を選択するようになっている。前記主制御基板150からは、前記選択された1種類の期待度に対応する期待度音声コマンドが音声制御基板154に送出されるようになっている。

【0040】また、上述の音声制御基板154には、遊技者が期待度100%として認識している所定の完成された基準音源と、前記基準音源との完成度合が前記期待度に対応する複数の未完成音源と、を記憶するメモリ140が設けられている。

【0041】前記音声制御基板154では、前記期待度音声コマンドに基づいて、前記メモリ154Aに記憶されている音源を読み出して、スピーカ162の動作を制御するようになっている。これにより、前記スピーカ162から出力される音声によって前記期待度が遊技者に報知される。ここで、前記期待度は、前記表示部124において図柄の変動が開始された時から遊技者に報知されるようになっている。

【0042】表1には、上述の期待度を示す音名と前記期待度との関係が示されている。

【0043】

* * 【表1】

ド・レ・ミ・ファ・ゾ・ラ・シ・ド	期待度 100% (標準音源)
ド・レ・ミ・ファ・ゾ・ラ・シ	期待度 80% (未完成音源)
ド・レ・ミ・ファ・ゾ・ラ	期待度 60% (未完成音源)
ド・レ・ミ・ファ・ゾ	期待度 40% (未完成音源)
ド・レ・ミ・ファ	期待度 20% (未完成音源)
ド・レ・ミ	期待度 5% (未完成音源)

【0044】例えば、表1に示される期待度のうち最も高い期待度(期待度100%)を表す音は、『オクターブの範囲に亘って、「ド・レ・ミ・ファ・ゾ・ラ・シ・ド」というように低音から高音の音が順に前記スピーカ162から出力される。また、表1に示される期待度のうち最も低い期待度(期待度5%)を表す音は、「ド・レ・ミ」というように低音から高音の音が順に前記スピーカ162から出力される。このように前記期待度を表す音声(音源)の音程が、上述したように低音から高音へと段階的に出力されることで、前記音程が低音から高音に変化するに伴い、大当たりが発生する遊技者の期待感も通常時よりも高まりやすくなる。

【0045】このように、本実施の形態では、期待度が高いことを示す音声の構成は、期待度が低いことを示す音声の最高音に、前記最高音よりも音程の高い音声を追加するようになっている。

【0046】図4には、上述の期待度を表す音を出力するタイミングチャートが示されている。

【0047】特別入賞口126にバチンコ球が入賞すると、特別図柄入賞センサ188が前記バチンコ球を検知し(図4(A))、特別図柄の変動が開始される(図4(B))。上述の期待度の報知が、前記特別図柄の変動開始時から行われるようになっている(図4(C))。

【0048】前記期待度が報知される期間は、前記特別図柄が変動している期間よりも短くなるように設定されている。

【0049】次に、第1の実施の形態の作用を説明する。

【0050】図5には、大当たりが発生する期待度を報知する手順を示すフローチャートが示されている。

【0051】遊技が開始される(ステップ300)と、ステップ302へ移行し、バチンコ球が特別図柄始動入賞口126に入賞したか否かが判断される。前記判断が肯定された場合のみ次のステップ304へ移行する。

【0052】ステップ304では、表示部124において特別図柄の変動が開始される。前記特別図柄の変動が開始されると、ステップ306へ移行する。

【0053】ステップ306では、遊技者に報知される期待度が、100%、80%、60%、40%、20%及び5%の中から選択される。前記選択が終了すると、ステップ308へ移行する。

【0054】ステップ306では、前記ステップ306で選択された期待度が、スピーカ162から出力される音声によって前記遊技者に報知される。ここで、前記音声の音程は、上述したように低音から高音へと段階的に出力されるため、前記音程が低音から高音に変化するに伴い、大当たりが発生する遊技者の期待感も通常時よりも高まりやすくなる。前記期待度の報知が終了すると、ステップ310へ移行する。

【0055】ステップ310では、前記特別図柄の変動が終了される。ここで、ステップ304における前記特別図柄の変動が開始されてから所定時間だけ経過すると、前記特別図柄の変動の終了が実行されるようになっている。前記特別図柄の変動が終了すると、ステップ312へ移行する。

【0056】ステップ312では、前記期待度の報知をする一連の処理を終了させ、上述のステップ300乃至ステップ310の処理を実行するために、リターン処理が行われる。

【0057】本発明の第1の実施の形態によれば、バチンコ球が特別図柄始動入賞口126に入賞した場合に行われる特別図柄抽選の結果に基づいて、主制御基板150が大当たりの発生する期待度を選択する。前記主制御基板150によって選択された期待度に基づいて、音声制御基板154がスピーカ162を制御する。前記スピーカ162が、前記期待度を前記遊技者に音声により報知する。これにより、大当たりが発生する期待度が音声により遊技者に報知されることで、遊技者は、出射されたバチンコ球の入賞口等に意識的か否かでいる場合であっても前記期待度を把握することができる。

【0058】また、大当たりが発生する期待度が、特別図柄の変動開始時に報知開始されることで、特別図柄始動入賞口126にバチンコ球が入賞した時から前記期待度を認識することができ、遊技進行に対する期待感が従来のバチンコ機で遊技を行っている場合よりも増大する。

【0059】さらに、期待度の報知が、期待度の種類に応じた音階を用いた音声で実行される。これにより、遊技者は前記期待度の種類の識別が容易となり、遊技進行に対する期待感が従来のバチンコ機で遊技を行っている場合よりも増大する。

【0060】また、特別図柄の変動動作を視覚的に楽しむながら、音声により前記特別図柄の変動動作に付加価値を与えることができ、遊技の趣向性が従来の遊技機よりも高められる。

【0061】さらに、表示部124や遊技盤表示灯164と組み合せて上述の期待度の報知が行われることで、音声のみで前記期待度を報知する場合よりも大当たりの発生する期待感が高められる。

【0062】また、従来の遊技機では、特別図柄演出の二次的な役割を担っていた音声を用いて大当たりの発生する期待度が報知されることで、遊技進行に対する意外性を遊技者に付与することができる。

(第2の実施の形態)以下、図面を参照して本発明の第2の実施の形態を詳細に説明する。なお、上記の本発明の第1の実施の形態と同一構成・同一作用の箇所には、同一符号を付して説明を省略する。

【0063】第1の実施の形態では、大当たりの発生する期待度が、前記表示部124において図柄の変動が開始された時から遊技者に報知されるようになっていたが、これに代えて、第2の実施の形態では、前記期待度が、特別図柄が揃う前段階であるリーチの開始時から前記特別図柄の確定時までの間に報知されるようになっている。

【0064】図6には、上述の期待度を表す音を出力するタイミングチャートが示されている。

【0065】特別人賞口126にバチンコ球が入賞すると、特別図柄人賞センサ168が前記バチンコ球を検知し(図6(A))、特別図柄の変動が開始される。前記特別図柄が変動している最中に、大当たりが発生する前段階としてのリーチが発生した場合(図6(B))には、上述の期待度の報知が、前記リーチが発生した時から行われるようになっている(図6(C))。

【0066】前記期待度の報知は、前記特別図柄の変動が停止するまでには終了するように設定されている。

【0067】次に、第2の実施の形態の作用を説明する。

【0068】図7には、大当たりが発生する期待度を報知する手順を示すフローチャートが示されている。

【0069】遊技が開始される(ステップ300)と、ステップ304までの処理が行われると、ステップ314へ移行する。

【0070】ステップ314では、特別図柄が変動している最中に、リーチが発生したか否かが判断される。前記判断が肯定されるとステップ306へ移行し、前記ステップ306及びステップ308での処理が実行されると、ステップ310へ移行する。また、前記判断が否定されるとステップ310へ移行する。

【0071】ステップ310での処理が実行され、ステップ312へ移行すると、ステップ312では、前記期待度の報知をする一連の処理を終了させ、上述のステップ50

300乃至ステップ310の処理を実行するために、リターン処理が行われる。

【0072】本発明の第2の実施の形態によれば、バチンコ球が特別図柄始動入賞口126に入賞した場合に行われる特別図柄抽選の結果に基づいて、主制御基板150が大当たりの発生する期待度を選択する。前記主制御基板150によって選択された期待度に基づいて、音声制御基板154がスピーカ162を制御する。前記スピーカ162が、前記期待度を前記遊技者に音声により報知する。これにより、大当たりが発生する期待度が音声により遊技者に報知されることで、遊技者は、出射されたバチンコ球の入賞口等に意識が向いている場合であっても前記期待度を把握することができる。

【0073】また、大当たりが発生する期待度が、リーチの発生時に報知開始されることで、前記リーチの発生時から前記期待度を認識することができ、遊技進行に対する期待感が従来のバチンコ機で遊技を行っている場合よりも増大する。

【0074】さらに、期待度の報知が、期待度の種類に応じた音階を用いた音声で実行される。これにより、遊技者は前記期待度の種類の識別が容易となり、遊技進行に対する期待感が従来のバチンコ機で遊技を行っている場合よりも増大する。

【0075】また、特別図柄の変動動作を視覚的に楽しむながら、音声により前記特別図柄の変動動作に付加価値を与えることができ、遊技の趣向性が従来の遊技機よりも高められる。

【0076】さらに、表示部124や遊技盤表示灯164と組み合せて上述の期待度の報知が行われることで、音声のみで前記期待度を報知する場合よりも大当たりの発生する期待感が高められる。

【0077】また、従来の遊技機では、特別図柄演出の二次的な役割を担っていた音声を用いて大当たりの発生する期待度が報知されることで、遊技進行に対する意外性を遊技者に付与することができる。

【0078】以上、第1及び第2の実施の形態を説明したが、以下に期待度を示す音声の形態例について説明する。

【0079】表2には、大当たりが発生する期待度を表す単発音と前記期待度との関係が示されている。

【0080】

【表2】

単発音5回	期待度100%	(基準音源)
単発音4回	期待度	80% (未完成音源)
単発音3回	期待度	60% (未完成音源)
単発音2回	期待度	40% (未完成音源)
単発音1回	期待度	20% (未完成音源)
単発音0回	期待度	5% (未完成音源)

【0081】上述の単発音として、太鼓音、ピストルの発射音等を用いればよい。基準音源として単発音の回数を5回に設定しておく。上述のように単発音の繰り返しによって前記期待度の報知が行われることで、遊技者は前記単発音の繰り返し回数を認識するだけで前記期待度を把握することができる。

【0082】また、上述の単発音以外の音声で大当たりが発生する期待値を報知するものとして、次のような効果音が考えられる。

【0083】表3には、大当たりが発生する期待度を表す効果音の種類と前記期待度との関係が示されている。

【0084】

【表3】

効果音A	期待度100% (基準音源)
効果音B	期待度 80% (未完成音源)
効果音C	期待度 60% (未完成音源)
効果音D	期待度 40% (未完成音源)
効果音E	期待度 20% (未完成音源)
効果音F	期待度 5% (未完成音源)

【0085】上述の効果音の全ては互いに異なっており、遊技者は前記効果音を識別するだけで前記期待度を把握することができる。上述の効果音として、6種類の台詞、6種類のBGM等を用いればよい。また、台詞とBGMとを合わせて6種類の効果音を用いて、前記期待度を遊技者に報知してよい。

【0086】また、上述の第1及び第2の実施の形態では、遊技者が前記期待度を報知する音声を設定することができないようになっていたが、遊技者が期待度の各段階の音を設定できる機能がパチンコ機110に備えられているともよい。ここで、前記機能を遊技者が利用できるように、前記遊技者が前記期待度の各段階の音を設定できる音声設定ボタンをパチンコ機110に設けておけばよい。

【0087】ここで、前記期待度を表す音の設定として、特別因柄の変動時に出力される音声の一部として前

*記期待度を表す音声を組み込んだ前記特別因柄の変動パターンを選択するようにしてもよい。また、前記期待度を表す音の設定として、遊技者が期待度設定用のコマンドを設定し、前記期待度を表す音声を選択するようにしてもよい。

【0088】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、大当たりが発生する期待度が音声により遊技者に報知されることで、遊技者は、射出された遊技球の入賞口等に意識が向いている場合であっても前記期待度を把握することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1及び第2の実施の形態に係るパチンコ機の概略正面図である。

【図2】本発明の第1及び第2の実施の形態に係るパチンコ機の制御系を示すブロック図である。

【図3】本発明の第1及び第2の実施の形態に係る期待度の報知に関する制御系のブロック図である。

【図4】本発明の第1の実施の形態に係る、大当たりが発生する期待度を表す音を出力するタイミングチャートである。

【図5】本発明の第1の実施の形態に係る、大当たりが発生する期待度を報知する手順を示すフローチャートである。

【図6】本発明の第2の実施の形態に係る、大当たりが発生する期待度を表す音を出力するタイミングチャートである。

【図7】本発明の第2の実施の形態に係る、大当たりが発生する期待度を報知する手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

110 パチンコ機 (遊技機)

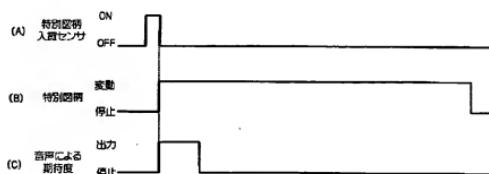
150 主制御基板 (選択手段)

154 音声制御基板 (音声報知制御手段)

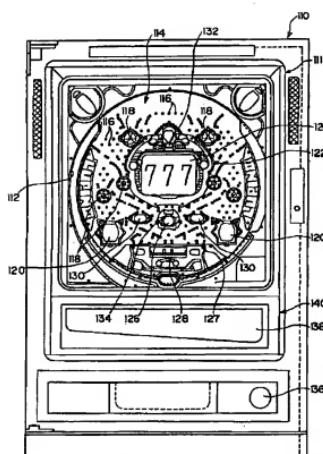
154A メモリ (記憶手段)

162 スピーカ (音声報知手段)

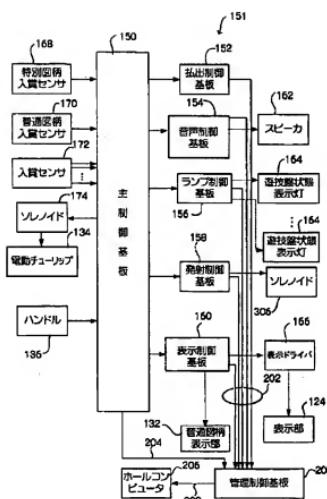
【図4】



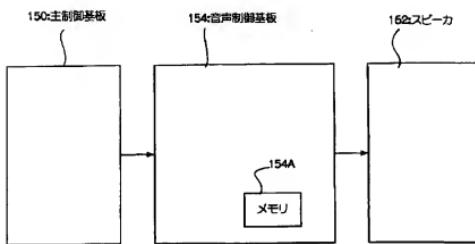
〔図1〕



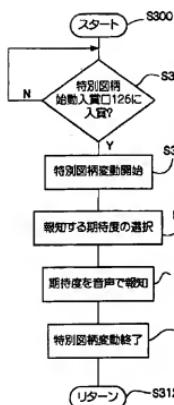
【图2】



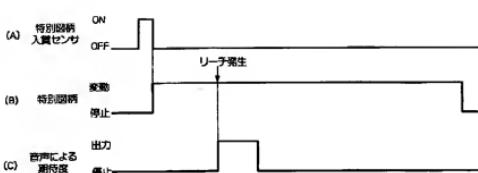
[図3]



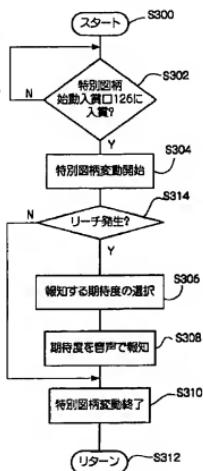
【図5】



【図6】



【図7】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2003-24573,A (P2003-24573A)
(43) [Date of Publication] January 28, Heisei 15 (2003. 1.28)
(54) [Title of the Invention] Game machine
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 7/02 320
[F1]
A63F 7/02 320
[Request for Examination] Tamotsu
[The number of claims] 4
[Mode of Application] OL
[Number of Pages] 9
(21) [Filing Number] Application for patent 2001-218515 (P2001-218515)
(22) [Filing Date] July 18, Heisei 13 (2001. 7.18)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 000154679
[Name] Incorporated company peace
[Address] 2-3014-8, Hirosawa-cho, Kiryu-shi, Gumma-ken
(72) [Inventor(s)]
[Name] Torigoe Hiroyuki
[Address] 2-3014-8, Hirosawa-cho, Kiryu-shi, Gumma-ken Inside of incorporated company peace
(74) [Attorney]
[Identification Number] 100079049
[Patent Attorney]
[Name] Nakajima ** (besides three persons)
[Theme code (reference)]
2C088
[F term (reference)]

2C088 AA17 AA34 AA42 BA09 BC07 BC10 BC15 BC25 EA10 EB12 EB28 EB58

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

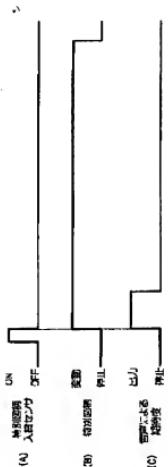
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] It aims at offering the game machine which reports the degree of expectation of great success by the sound effect in between [until change of the aforementioned special pattern stops from the change start of a pattern specially] etc.

[Means for Solution] Based on the result of the lottery performed when a game sphere wins a prize of a predetermined starting mouth, a selection means chooses the degree of expectation which great success generates. Moreover, a storage means memorizes the criteria sound source by which predetermined [which the game person recognizes as 100% of degrees of expectation] was completed, and two or more incomplete sound sources to which the completion degree in the aforementioned criteria sound source corresponds to the aforementioned degree of expectation. Based on the degree of expectation chosen by the aforementioned selection means, voice information control means read the sound source memorized by the aforementioned storage means, and control and output a voice information means. The aforementioned voice information means reports the aforementioned degree of expectation to the aforementioned game person with voice.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The game machine which casts lots by winning a prize of the predetermined starting mouth characterized by providing the following, reports the result of the aforementioned lottery by displaying the pattern group of two or more trains which consisted of two or more patterns, respectively in the display screen, and may serve as great success which is in a game state advantageous to a game person based on the result of the aforementioned lottery A selection means to

choose the degree of expectation which the aforementioned great success generates based on the result of the aforementioned lottery. The criteria sound source by which predetermined [which the game person recognizes as the 100% of the aforementioned degrees of expectation] was completed. Two or more incomplete sound sources to which the completion degree in the aforementioned criteria sound source corresponds to the aforementioned degree of expectation. Voice information control means which read the sound source memorized by the aforementioned storage means based on the degree of expectation chosen by the storage means. Feared the account of **, a voice information means by which voice reports the aforementioned degree of expectation to the aforementioned game person, and the aforementioned selection means, and control and output the aforementioned voice information means.

[Claim 2] At the time of the information start of the aforementioned degree of expectation, it is the game machine according to claim 1 characterized by being after the time of the change start of the aforementioned special pattern.

[Claim 3] At the time of the information start of the aforementioned degree of expectation, it is the game machine according to claim 1 characterized by being henceforth when the reach which is operation for guiding generating of the aforementioned great success during change of the aforementioned special pattern occurs.

[Claim 4] The information of the aforementioned degree of expectation is the game machine of the claim 1 characterized by performing with the voice using the scale according to the kind of the aforementioned degree of expectation, or a claim 3 given in any 1 term.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]
[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention casts lots by winning a prize of a predetermined starting mouth, reports the result of the aforementioned lottery by displaying the pattern group of two or more trains which consisted of two or more patterns, respectively in the display screen, and relates to the game machine which may serve as great success which is in a game state advantageous to a game person based on the result of the aforementioned lottery.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, on the game board of the pachinko machine as a game machine, for example, it was designed in the number and character other than the winning-a-prize mouth with which a pachinko ball wins a prize, a wind mill, and a nail, 15 special patterns were arranged in three trains (a left column, an inside train, right column), and it has 15 special pattern display displayed while fluctuating a pattern one by one specially for every train.

[0003] When a pachinko ball wins a prize of the starting mouth (specially pattern starting winning-a-prize mouth) similarly prepared on the game board, change at high speed is started (starting), (when are said strictly and a sensor detects the pachinko ball which won a prize of a starting mouth) this special pattern display stops for after [predetermined-time progress] each train of every, and a pattern is specially specified for every train (display).

[0004] Here, when the pattern of each train becomes the predetermined relation defined beforehand, as compared with the usual winning-a-prize mouth prepared in the game board, a big winning-a-prize mouth is opened wide (for example, when 7 of a number gathers etc.), and advantageous processing is made for a game person (great success).

[0005] When change of a pattern begins specially, or when the reach of the three aforementioned train which is operation for [of two trains] a pattern guiding a set and great success generating specially among patterns specially occurs during change of the aforementioned special pattern, what reports the degree of expectation which the shell aforementioned great success generates exists in such a pachinko machine.

[0006] Technology given [as technology] in JP,5-329263,A which reports the degree of expectation which the above great successes generate (it is hereafter called the advanced technology 1.) When a pachinko ball wins specially a prize of a pattern starting winning-a-prize mouth, it was displayed on the probability drop attached to the drop with which the rate used as a grand prize (great success) displays change of the aforementioned special pattern during change of a pattern specially, and the expected value (the degree of expectation reported visually) of great success generating is reported to the game person.

[0007] moreover, technology (henceforth the advanced technology 2) given in JP,2000-135315,A has reported the expected degree which determines [which is related with game advance] whether carry out preliminary announcement information, and generates predetermined sound based on the aforementioned

determination, and great success generates with the sound accompanying winning a prize to a specific winning-a-prize mouth (specially winning-a-prize mouth) [0008]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] In order for a game person to grasp the aforementioned expected value, the aforementioned game person has to stop however, having to gaze at a probability drop in the advanced technology 1. For this reason, when the aforementioned game person's consciousness has turned to the winning-a-prize mouth prepared in the game board, the aforementioned game person may not be able to do grasp of the aforementioned expected value currently displayed on the aforementioned probability drop.

[0009] Moreover, in the advanced technology 2, when a game sphere wins specially a prize of a pattern starting winning-a-prize mouth, the degree of expectation which great success generates will be able to be predicted to some extent with the sound accompanying winning a prize to a specific winning-a-prize mouth. For this reason, the stage effects of a pattern may fade compared with the game in the pachinko machine which does not have the function to report the aforementioned degree of expectation specially after the aforementioned prediction was carried out.

[0010] this invention is made in view of an above-mentioned trouble, and it aims at offering the game machine which reports the degree of expectation of great success by the sound effect in between [until change of the aforementioned special pattern stops from the change start of a pattern specially] etc.

[0011]

[Means for Solving the Problem] Invention according to claim 1 casts lots by winning a prize of a predetermined starting mouth. Displaying the pattern group of two or more trains which consisted of two or more patterns, respectively in the display screen reports the result of the aforementioned lottery. A selection means to choose the degree of expectation which is the game machine which may serve as great success which is in a game state advantageous to a game person based on the result of the aforementioned lottery, and the aforementioned great success generates based on the result of the aforementioned lottery. The criteria sound source by which predetermined [which the game person recognizes as the 100% of the aforementioned degrees of expectation] was completed, Two or more incomplete sound sources to which the completion degree in the aforementioned criteria sound source corresponds to the aforementioned degree of expectation. The account of ** The storage means to fear and a voice information means by which voice reports the aforementioned degree of expectation to the aforementioned game person. It is characterized by reading the sound source memorized by the aforementioned storage means based on the degree of expectation chosen by the aforementioned selection means, and having the voice information control means which control and output the aforementioned voice information means.

[0012] According to invention according to claim 1, based on the result of the lottery performed when a game sphere wins a prize of a predetermined starting

mouth, a selection means chooses the degree of expectation which great success generates. Moreover, a storage means memorizes the criteria sound source by which predetermined [which the game person recognizes as 100% of degrees of expectation] was completed, and two or more incomplete sound sources to which the completion degree in the aforementioned criteria sound source corresponds to the aforementioned degree of expectation. Based on the degree of expectation chosen by the aforementioned selection means, voice information control means read the sound source memorized by the aforementioned storage means, and control and output a voice information means.

[0013] Here, voice means general terms, such as sound effects, such as single-engined sound, such as people's voice, music, drum sound, and pistol sound, words, and BGM.

[0014] The aforementioned voice information means reports the aforementioned degree of expectation to the aforementioned game person with voice. By the degree of expectation which great success generates being reported to a game person by voice by this, even if a game person is the case where consciousness has turned to the winning—a-prize mouth of the game sphere by which outgoing radiation was carried out etc., he can grasp the aforementioned degree of expectation.

[0015] Invention according to claim 2 is characterized by being after the time of the change start of the aforementioned special pattern at the time of the information start of the aforementioned degree of expectation in invention given in the aforementioned claim 1.

[0016] According to invention according to claim 2, by the information start of the degree of expectation which great success generates being specially carried out at the time of the change start of a pattern, when a game sphere wins a prize of a predetermined starting mouth, the aforementioned degree of expectation can be recognized from from, and it increases rather than the case where the hope for game advance is performing the game with the conventional game machine.

[0017] Invention according to claim 3 is characterized by being henceforth at the time of the information start of the aforementioned degree of expectation, when the reach which is operation for guiding generating of the aforementioned great success during change of the aforementioned special pattern occurs in invention given in the aforementioned claim 1.

[0018] According to invention according to claim 3, the degree of expectation which great success generates can recognize the aforementioned degree of expectation from the time of generating of the aforementioned reach by an information start being carried out at the time of generating of reach, and increases rather than the case where the hope for game advance is performing the game with the conventional game machine.

[0019] Invention according to claim 4 is characterized by performing information of the aforementioned degree of expectation with the voice using the scale according to the kind of the aforementioned degree of expectation in invention given in any 1

term of the aforementioned claim 1 or the aforementioned claim 3.

[0020] According to invention according to claim 4, information of the degree of expectation is performed with the voice using the scale according to the kind of degree of expectation. Thereby, discernment of the kind of the aforementioned degree of expectation becomes easy, and a game person increases rather than the case where the hope for game advance is performing the game with the conventional game machine.

[0021]

[Embodiments of the Invention] (Form of the 1st operation) With reference to a drawing, the form of operation of the 1st of this invention is explained in detail hereafter.

[0022] The game board 111 of the pachinko machine 110 concerning the form of this operation is shown in drawing 1. Let the field surrounded by the circular rail 112 in this game board 111 be the gage section 114 which is a game field. It crosses to the whole surface and two or more nails are driven into the gage section 114, and it falls, the pachinko ball hammered out through the rail 112 bounding in this nail 116, or showing around on the guidance way formed by the nail 116. Moreover, the wind mill 118 is attached in the position of a bilateral symmetry toward the gage section 114 besides this nail 116, and the course is made to change in the direction which does not expect a pachinko ball.

[0023] Furthermore, the winning-a-prize mouth 120 is formed in two or more positions at the gage section 114, and when a pachinko ball goes into this winning-a-prize mouth 120, the pachinko ball of a predetermined number pays out a game person.

[0024] Such the gage section 114 is mostly made into the bilateral-symmetry system, pattern change equipment 122 is specially arranged in this center section, and the display 124 is exposed. The pattern starting winning-a-prize mouth 126 is specially formed as 1st starting mouth for putting pattern change equipment 122 into operation specially under this display 124.

[0025] It has specially composition of the pattern starting winning-a-prize mouth 126 to which the large winning-a-prize mouth 128 is arranged below, predetermined-time opening is carried out in the state of the display of the so-called hit with the aforementioned special pattern change equipment 122, and a lot of pachinko balls can be made to win a prize of further.

[0026] In addition, a part to have been suspended is digested, when the pachinko ball which won specially a prize of the pattern starting winning-a-prize mouth 126 is suspended by a maximum of 4 spheres and guidance of the lottery result by pattern change equipment 122 is completed specially. The number of these hold spheres is reported according to lighting/putting-out-lights state of four special pattern hold lamps (illustration abbreviation) prepared in a part of gage section 114 (lighting suspends).

[0027] In the gage section 114, as 2nd starting mouth, usually Moreover, the pattern

starting field 130. If the common pattern display 132 which can display one digit to 0-9 is formed and a pachinko ball usually wins a prize of the pattern starting field 130 if the display of the pattern display 132 is usually changed and it becomes a predetermined hit number, the electric tulip 134 as moving part prepared in the aforementioned special pattern starting winning-a-prize mouth 126 will carry out predetermined-time opening. By opening of this electric tulip 134, the probability of winning a prize to the pattern starting winning-a-prize mouth 126 will increase physically specially. In addition, a part to have been suspended is digested, when this pachinko ball that usually won a prize of the pattern starting field 130 is suspended by a maximum of 4 spheres and a series of operation of the electric tulip 134 is completed.

[0028] The panel 140 is formed in the lower part of the above-mentioned gage section 114, and the handle 136 for discharging a pachinko ball and the saucer 138 which receives a pachinko ball are formed in the front-face side of this panel 140. The handle 136 is attached in the axis of rotation projected from the interior of the aforementioned panel 140, and rotation of it is enabled focusing on this axis of rotation. That is, while the launcher which is not illustrated works, based on angle of rotation of the aforementioned handle 136, discharge intensity is set up, because a game person grasps this handle 136 and rotates. In addition, the energization force is given to this rotation, and if a game person lifts a hand, it has structure which returns to the rotation position of a basis automatically.

[0029] The outline of the control system for controlling the pachinko machine 110 is shown in drawing 2. The control system is classified focusing on the main-control substrate 150 for every the expenditure control board 152, the voice-control substrate 154, the ramp-control substrate 156, discharge control board 158, display-control substrate 160 grade, and function (in addition, when naming these generically below, it is called the sub control substrate 151).

[0030] The fundamental program about a game is memorized by the main-control substrate 150, and the other sub control substrates 151 perform uniquely to it based on the instruction signal (command) from this main-control substrate 150.

[0031] In addition, the main-control substrate 150 and the sub control substrate 151 are equipped with the command table group which consists of command tables of two or more command systems, respectively, and the command transmitted to the sub control substrate 151 from the main-control substrate 150 is processed using the same command table.

[0032] Moreover, in order to switch the aforementioned command table, the command table selection pointer by software is included by the control program of the aforementioned main-control substrate 150 and the sub control substrate 151.

[0033] The expenditure control board 152 controls the number of expenditure of a pachinko ball, and the voice-control substrate 154 controls outputs, such as a sound effect from the loudspeaker 162 prepared in the pachinko machine 110. Moreover, the ramp-control substrate 156 controls lighting and putting out lights of the

electric-spectaculars member (game board status-display LGT) 164 attached in the pachinko machine 110, the special pattern hold lamp which is not illustrated, a common pattern hold lamp, etc.

[0034] If a handle 136 is operated, the signal which is carrying out handle operation will be told to the discharge control board 158 through the aforementioned main-control substrate 150, and the aforementioned discharge control board 158 will control discharge of the pachinko ball by the game person.

[0035] The aforementioned display 124 is connected through the display driver 166, and the display-control substrate 160 performs the display which brings about predetermined stage effects based on the instruction signal from the main-control substrate 150. Moreover, the display-control substrate 160 also usually controls the pattern display 132.

[0036] The special pattern winning-a-prize sensor 168 specially formed in the pattern starting winning-a-prize mouth 126, and the pattern winning-a-prize sensor 170 and the winning-a-prize sensor 172 formed in each winning-a-prize mouth 120 usually formed in the pattern starting field 130 are usually connected to the aforementioned main-control substrate 150. Moreover, the solenoid 174 for making the electric tulip 134 open and close is connected to this main-control substrate 150.

[0037] Moreover, in the main-control substrate 150, specially, the contents of a display in a pattern or the display 124 based on [the lottery of a pattern is usually made and] this lottery result are chosen, and an instruction signal is outputted to the display-control section 160. That is, the data of different contents of a display based on two or more instruction signals are beforehand memorized by the display-control section 160, data are chosen as it based on an instruction signal, and it starts. Moreover, the main-control substrate 150 and the sub control substrate 151 are connected to the supervisory control substrate 200 by the signal line 202. This supervisory control substrate 200 outputs various data processed by the supervisory control substrate 200 to the hole computer 206 through a signal line 208. Thereby, the situation of each pachinko machine 110 can be grasped by the store side.

[0038] The block diagram of the control system about the information of the degree of expectation which great success generates is shown in drawing 3 .

[0039] The above-mentioned main-control substrate 150 chooses one kind of degree of expectation from from, while being two or more kinds of degrees of expectation which great success generates. From the aforementioned main-control substrate 150, the degree voice command of expectation corresponding to one kind of degree of expectation by which selection was carried out [aforementioned] is outputted to the voice-control substrate 154.

[0040] Moreover, memory 154A which memorizes the criteria sound source by which predetermined [which the game person recognizes as 100% of degrees of expectation] was completed, and two or more incomplete sound sources to which

the completion degree in the aforementioned criteria sound source corresponds to the aforementioned degree of expectation is prepared in the above-mentioned voice-control substrate 154.

[0041] Based on the aforementioned degree voice command of expectation, the sound source memorized by the aforementioned memory 154A is read, and operation of a loudspeaker 162 is controlled by the aforementioned voice-control substrate 154. Thereby, the aforementioned degree of expectation is reported to a game person by the voice outputted from the aforementioned loudspeaker 162. Here, the aforementioned degree of expectation is reported to a game person from from, when change of a pattern is started in the aforementioned display 124.

[0042] The relation of the pitch names and the aforementioned degree of expectation which show the above-mentioned degree of expectation is shown in Table 1.

[0043]

[Table 1]

ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ド	期待度 100% (最高音源)
ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ	期待度 80% (未完成音源)
ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ	期待度 60% (未完成音源)
ド・レ・ミ・ファ・ソ	期待度 40% (未完成音源)
ド・レ・ミ・ファ	期待度 20% (未完成音源)
ド・レ・ミ	期待度 5% (未完成音源)

[0044] For example, the sound which expresses the highest degree of expectation (the 100% of the degrees of expectation) among the degrees of expectation shown in Table 1 covers the range of one octave, and the sound of loud sound is outputted from the aforementioned loudspeaker 162 in order from low-pitched sound like "DO RE MI FA SO RA SHI DO." Moreover, as for the sound which expresses the lowest degree of expectation (the 5% of the degrees of expectation) among the degrees of expectation shown in Table 1, the sound of loud sound is outputted from the aforementioned loudspeaker 162 in order from low-pitched sound like "DO RE MI." Thus, as the pitch of the voice (sound source) showing the aforementioned degree of expectation mentioned above, it follows on the aforementioned pitch changing from low-pitched sound to loud sound with being gradually outputted to loud sound from low-pitched sound, and the hope of the game person whom great success generates also usually becomes easy to increase rather than the time. In addition, the pitch of the voice (sound source) showing the aforementioned degree of expectation may be made to be outputted to low-pitched sound gradually from loud sound.

[0045] Thus, with the form of this operation, the composition of the voice which shows that the degree of expectation is high adds voice with a pitch higher than the aforementioned highest sound to the highest sound of the voice which shows that

the degree of expectation is low.

[0046] The timing chart which outputs the sound showing the above-mentioned degree of expectation to drawing 4 is shown.

[0047] If a pachinko ball wins specially a prize of the winning-a-prize mouth 126, the pattern winning-a-prize sensor 168 will detect the aforementioned pachinko ball specially (drawing 4 (A)), and change of a pattern will be started specially (drawing 4 (B)). Information of the above-mentioned degree of expectation is performed from the time of the change start of the aforementioned special pattern (drawing 4 (C)).

[0048] The period when the aforementioned degree of expectation is reported is set up so that it may become shorter than the period when the aforementioned special pattern is changed.

[0049] Next, an operation of the gestalt of the 1st operation is explained.

[0050] The flow chart which shows the procedure of reporting the degree of expectation which great success generates to drawing 5 is shown.

[0051] a game begins -- having (Step 300) -- it shifts to Step 302 and it is judged whether the pachinko ball won specially a prize of the pattern starting winning-a-prize mouth 126 Only when the aforementioned judgment is affirmed, it shifts to the following step 304.

[0052] At Step 304, change of a pattern is specially started in a display 124. If change of the aforementioned special pattern is started, it will shift to Step 306.

[0053] At Step 306, the degree of expectation reported to a game person is chosen from 100%, 80%, 60%, 40%, 20%, and 5%. After the aforementioned selection is completed, it shifts to Step 308.

[0054] At Step 308, the degree of expectation chosen at the aforementioned step 306 is reported to the aforementioned game person by the voice outputted from a loudspeaker 162. Since the pitch of the aforementioned voice is gradually outputted to loud sound from low-pitched sound as mentioned above, it follows on the aforementioned pitch changing from low-pitched sound to loud sound, and the hope of the game person whom great success generates also usually becomes easy to increase rather than the time here. After the information of the aforementioned degree of expectation is completed, it shifts to Step 310.

[0055] Change of the aforementioned special pattern is ended at Step 310. If only a predetermined time passes after the change of the aforementioned special pattern in Step 304 is started here, the end of change of the aforementioned special pattern will be performed. After change of the aforementioned special pattern is completed, it shifts to Step 312.

[0056] At Step 312, in order to terminate a series of processings in which the aforementioned degree of expectation is reported and to perform processing of the above-mentioned step 300 or Step 310, return processing is performed.

[0057] According to the gestalt of operation of the 1st of this invention, based on the result of the special pattern lottery performed when a pachinko ball wins specially a prize of the pattern starting winning-a-prize mouth 126, the main-control

substrate 150 chooses the degree of expectation which great success generates. Based on the degree of expectation chosen by the aforementioned main-control substrate 150, the voice-control substrate 154 controls a loudspeaker 162. The aforementioned loudspeaker 162 reports the aforementioned degree of expectation to the aforementioned game person with voice. By the degree of expectation which great success generates being reported to a game person by voice by this, even if a game person is the case where consciousness has turned to the winning-a-prize mouth of the pachinko ball by which outgoing radiation was carried out etc., he can grasp the aforementioned degree of expectation.

[0058] Moreover, by the information start of the degree of expectation which great success generates being specially carried out at the time of the change start of a pattern, when a pachinko ball wins specially a prize of the pattern starting winning-a-prize mouth 126, the aforementioned degree of expectation can be recognized from from, and it increases rather than the case where the hope for game advance is performing the game with the conventional pachinko machine.

[0059] Furthermore, information of the degree of expectation is performed with the voice using the scale according to the kind of degree of expectation. Thereby, discernment of the kind of the aforementioned degree of expectation becomes easy, and a game person increases rather than the case where the hope for game advance is performing the game with the conventional pachinko machine.

[0060] Moreover, enjoying change operation of a pattern visually specially, added value can be given with voice to change operation of the aforementioned special pattern, and the idea nature of a game is raised rather than the conventional game machine.

[0061] Furthermore, the hope which great success generates rather than the case where only voice reports the aforementioned degree of expectation, by information of the above-mentioned degree of expectation being performed combining a display 124 or the game board annunciator 164 is raised.

[0062] Moreover, the conventional game machine can give a game person the unexpected nature to game advance by the degree of expectation which great success generates using the voice which was playing a secondary role of pattern production specially being reported.

(Gestalt of the 2nd operation) With reference to a drawing, the gestalt of operation of the 2nd of this invention is explained in detail hereafter. In addition, the same sign is given to the part of the same composition as the gestalt of operation of the 1st of an above-mentioned this invention, and the same operation, and explanation is omitted in it.

[0063] Although the degree of expectation which great success generates is reported to a game person from from by the gestalt of the 1st operation when change of a pattern is started in the aforementioned display 124, it replaces with this and the aforementioned degree of expectation is reported by the gestalt of the 2nd operation between the time of the start of the reach which is the preceding

paragraph story to which a pattern is equal specially, and the time of decision of the aforementioned special pattern.

[0064] The timing chart which outputs the sound showing the above-mentioned degree of expectation to drawing 6 is shown.

[0065] If a pachinko ball wins specially a prize of the winning-a-prize mouth 126, the pattern winning-a-prize sensor 168 will detect the aforementioned pachinko ball specially (drawing 6 (A)), and change of a pattern will be started specially. When the reach as a preceding paragraph story which great success generates occurs in the midst to which the aforementioned special pattern is changed (drawing 6 (B)), information of the above-mentioned degree of expectation is performed to it from the time of the aforementioned reach occurring (drawing 6 (C)).

[0066] The information of the aforementioned degree of expectation is set up so that it may end, by the time change of the aforementioned special pattern stops.

[0067] Next, an operation of the gestalt of the 2nd operation is explained.

[0068] The flow chart which shows the procedure of reporting the degree of expectation which great success generates to drawing 7 is shown.

[0069] a game begins — having (Step 300) — if processing to Step 304 is performed, it will shift to Step 314.

[0070] At Step 314, it is judged whether reach occurred in the midst to which the pattern is changed specially. If the aforementioned judgment is affirmed, it will shift to Step 306, and if processing at the aforementioned step 306 and Step 308 is performed, it will shift to Step 310. Moreover, if the aforementioned judgment is denied, it will shift to Step 310.

[0071] If processing at Step 310 is performed and it shifts to Step 312, in order to terminate a series of processings in which the aforementioned degree of expectation is reported and to perform processing of the above-mentioned step 300 or Step 310, return processing will be performed at Step 312.

[0072] According to the gestalt of operation of the 2nd of this invention, based on the result of the special pattern lottery performed when a pachinko ball wins specially a prize of the pattern starting winning-a-prize mouth 126, the main-control substrate 150 chooses the degree of expectation which great success generates. Based on the degree of expectation chosen by the aforementioned main-control substrate 150, the voice-control substrate 154 controls a loudspeaker 162. The aforementioned loudspeaker 162 reports the aforementioned degree of expectation to the aforementioned game person with voice. By the degree of expectation which great success generates being reported to a game person by voice by this, even if a game person is the case where consciousness has turned to the winning-a-prize mouth of the pachinko ball by which outgoing radiation was carried out etc., he can grasp the aforementioned degree of expectation.

[0073] Moreover, the degree of expectation which great success generates can recognize the aforementioned degree of expectation from the time of generating of the aforementioned reach by an information start being carried out at the time of

generating of reach, and increases rather than the case where the hope for game advance is performing the game with the conventional pachinko machine.

[0074] Furthermore, information of the degree of expectation is performed with the voice using the scale according to the kind of degree of expectation. Thereby, discernment of the kind of the aforementioned degree of expectation becomes easy, and a game person increases rather than the case where the hope for game advance is performing the game with the conventional pachinko machine.

[0075] Moreover, enjoying change operation of a pattern visually specially, added value can be given with voice to change operation of the aforementioned special pattern, and the idea nature of a game is raised rather than the conventional game machine.

[0076] Furthermore, the hope which great success generates rather than the case where only voice reports the aforementioned degree of expectation, by information of the above-mentioned degree of expectation being performed combining a display 124 or the game board annunciator 164 is raised.

[0077] Moreover, the conventional game machine can give a game person the unexpected nature to game advance by the degree of expectation which great success generates using the voice which was playing a secondary role of pattern production specially being reported.

[0078] In the above, although the gestalt of the 1st and the 2nd operation was explained, the modification of the voice which shows the degree of expectation is explained below.

[0079] The relation of the single-engined sound and the aforementioned degree of expectation showing the degree of expectation which great success generates is shown in Table 2.

[0080]

[Table 2]

単発音 5 回	期待度 1 0 0 % (基準音源)
単発音 4 回	期待度 8 0 % (未完成音源)
単発音 3 回	期待度 6 0 % (未完成音源)
単発音 2 回	期待度 4 0 % (未完成音源)
単発音 1 回	期待度 2 0 % (未完成音源)
単発音 0 回	期待度 5 % (未完成音源)

[0081] What is necessary is just to use drum sound, the discharge sound of a pistol, etc. as above-mentioned single-engined sound. The number of times of single-engined sound is set as 5 times as a source of a reference tone. The aforementioned degree of expectation can be grasped only by a game person recognizing the number of times of a repeat of the aforementioned single-engined sound by information of the aforementioned degree of expectation being performed by the repeat of single-engined sound as mentioned above.

[0082] Moreover, the following sound effects can be considered as what reports the expected value which great success generates with voice other than above-mentioned single-engined sound.

[0083] The relation between the kind of sound effect showing the degree of expectation which great success generates, and the aforementioned degree of expectation is shown in Table 3.

[0084]

[Table 3]

効果音A	期待度 1 0 0 % (基準音源)
効果音B	期待度 8 0 % (未完成音源)
効果音C	期待度 6 0 % (未完成音源)
効果音D	期待度 4 0 % (未完成音源)
効果音E	期待度 2 0 % (未完成音源)
効果音F	期待度 5 % (未完成音源)

[0085] All the above-mentioned sound effects differ mutually, and a game person can grasp the aforementioned degree of expectation only by discriminating the aforementioned sound effect. What is necessary is just to use six kinds of words, six kinds of BGM, etc. as an above-mentioned sound effect. Moreover, you may report the aforementioned degree of expectation for words and BGM to a game person using six kinds in all of sound effects.

[0086] Moreover, although the game person could set up no longer the voice which reports the aforementioned degree of expectation with the gestalt of the above-mentioned 1st and the 2nd above-mentioned operation, the pachinko machine 110 may be equipped with the function in which a game person can set up the sound of each stage of the degree of expectation. Here, the aforementioned game person should just prepare the voice setup key which can set up the sound of each stage of the aforementioned degree of expectation in the pachinko machine 110 so that a game person can use the aforementioned function.

[0087] You may make it choose the change pattern of the aforementioned special pattern incorporating the voice which expresses the aforementioned degree of expectation as a setup of the sound showing the aforementioned degree of expectation as a part of voice specially outputted at the time of change of a pattern here. Moreover, a game person sets up the command for the degree setup of expectation, and you may make it choose the voice showing the aforementioned degree of expectation as a setup of the sound showing the aforementioned degree of expectation.

[0088]

[Effect of the Invention] As explained above, even if a game person is the case where consciousness has turned to the winning-a-prize mouth of the game sphere by which outgoing radiation was carried out etc., he can grasp the aforementioned

degree of expectation by the degree of expectation which great success generates according to this invention being reported to a game person by voice.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the outline front view of the pachinko machine concerning the gestalt of the 1st and operation of the 2nd of this invention.

[Drawing 2] It is the block diagram showing the control system of the pachinko machine concerning the gestalt of the 1st and operation of the 2nd of this invention.

[Drawing 3] It is the block diagram of the control system about the information of the degree of expectation concerning the gestalt of the 1st and operation of the 2nd of this invention.

[Drawing 4] It is the timing chart which outputs the sound showing the degree of expectation concerning the gestalt of operation of the 1st of this invention which great success generates.

[Drawing 5] It is the flow chart which shows the procedure of reporting the degree of expectation concerning the gestalt of operation of the 1st of this invention which great success generates.

[Drawing 6] It is the timing chart which outputs the sound showing the degree of expectation concerning the form of operation of the 2nd of this invention which great success generates.

[Drawing 7] It is the flow chart which shows the procedure of reporting the degree of expectation concerning the form of operation of the 2nd of this invention which great success generates.

[Description of Notations]

110 Pachinko Machine (Game Machine)

150 Main-Control Substrate (Selection Means)

154 Voice-Control Substrate (Voice Information Control Means)

154A Memory (storage means)
162 Loudspeaker (Voice Information Means)

[Translation done.]

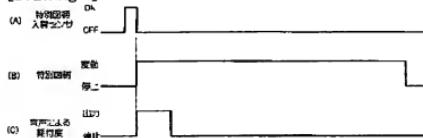
*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

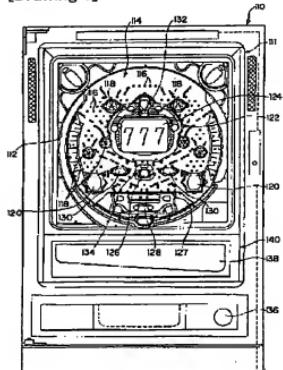
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

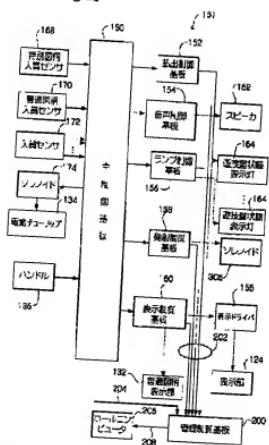
[Drawing 4]



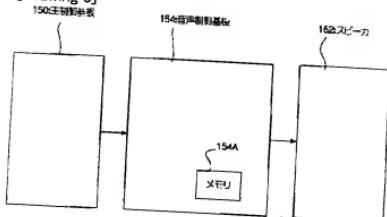
[Drawing 1]



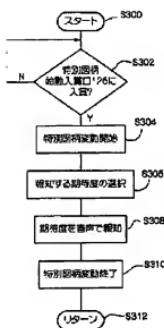
[Drawing 2]



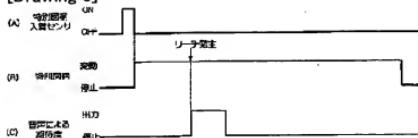
[Drawing 3]



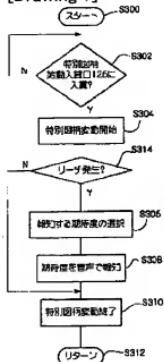
[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Drawing 7]



[Translation done.]